NES-8V-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Barbie™

Instruction Booklet

Licensed by Nintendo®
for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo®
for play on the

NINTENDO AND
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

PRECAUTIONS

- The Game Pak is a precision device. It should be kept from extreme temperatures. Never hit or drop it.
- Do not take it apart.
- Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
- Make sure the power is off before inserting or removing the Game Pak from the Nintendo Entertainment System™.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

BARBIE is a trademark owned by and used under license from Mattel, Inc. ©1991 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Developed by Imagineering, Inc. Glen Rock, NJ 07452.

ADVISORY
Read Before Using Your NES/Super NES

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. We suggest that you consult your physician if you have an epileptic condition or if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and/or convulsions.

!! WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV !!

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Thank you for purchasing Barbie. Please read this entire booklet for an explanation of the game and helpful playing tips.

DREAM ON! -- **An Introduction** 6
QUICK START 8
CONTROLS 9
STATUS AREA 11
CHARMS 12
DREAM UPS 15
GLAMOUR ITEMS 16
LOSING Z's/WAKING UP 16

It's almost time for bed...

I'm so excited, I can hardly sleep! I've got a really big day planned tomorrow. Having lunch at the Soda Shop. Going swimming at the beach. And buying a new outfit for my date with Ken tomorrow night. We're going to a big party! Yawn.. well, I better get some rest. Maybe I'll read a few more pages in my book about mermaids first...yawn... maybe not...Z Z Z Z Z...

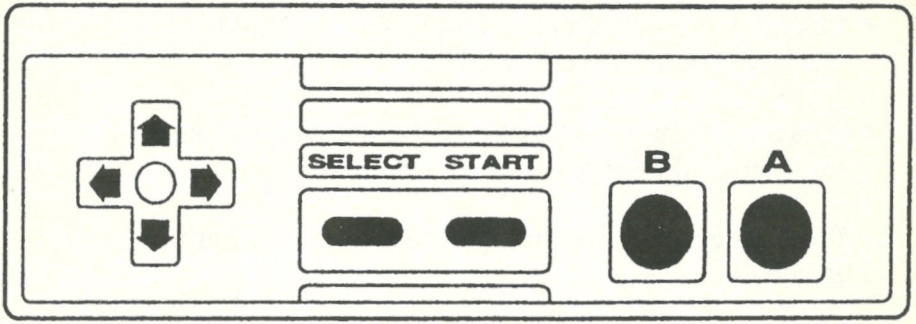
As Barbie drifts off to sleep, she has the most amazing dream. And now you can make that dream come true. Help Barbie travel through magical dream worlds filled with fun and adventure. Along the way you'll encounter dozens of mysterious obstacles and hidden surprises. Use your Charms to overcome them and keep an eye out for the Dream-Ups and Glamour Items that earn you extra time and points. At the end of each world, one piece of Barbie's enchanted ball gown ensemble will be waiting for you. Collect them all and Barbie's off to the Fantasy Ball with Ken!

Barbie's counting on you!

1. Make sure your Nintendo Entertainment System is off.

2. Insert the Game Pak into your Nintendo Entertainment System.

3. Turn on the power. The title screen will appear. Press start and get going!



THE CONTROL PAD

- Use the Control Pad to move Barbie left and right.
- Push down on the Control Pad to find the Hidden Charms that wait for Barbie in each world.
- Press the A Button to make Barbie jump up (or swim faster in the Mermaid World).
- Press Select to cycle through the Charms on Barbie's Charm Bracelet.
- Press the B Button to get Barbie to toss the selected Charm to one of her friends. The longer you hold down the button, the higher and further the Charm goes.
- To pause the game at any time, press Start. To resume the game, press Start again.

You can keep track of your supply of Charms, current Charm selected, Z's remaining on the Dream-Meter and your score, by glancing at the Status Area at the bottom of the screen.

In each dream world, Barbie can use the different Charms on her Charm Bracelet, as well as Hidden Charms, to get past the obstacles standing in her way, earn extra Z's or score extra points.

Charm Bracelet Charms

In general, Barbie tosses these Charms to her friends (for example, her pet dog or pet bird in the Mall World), to get those friends to help her out.

- *Bow Charms* -- make a friend stop.
- *Diamond Charms* -- make a friend move.
- *Heart Charms* -- sometimes make a friend do something extra special.

To select a Charm, press Select until the Charm you want is highlighted. To toss the Charm to a friend, press the B button. The longer you hold down the button, the higher and farther the Charm will travel. The Charm must land exactly on the friend in order for it to work.

Hidden Charms

There are lots of magical Charms hidden in special places throughout each world. (Hint: Use the down arrow on your Control Pad to find them or jump in the right spot). But remember: In order to use these Charms, Barbie must first catch them.

These charms include:

- *B Charms* -- Turn Barbie invinceable for a short time and let her move past obstacles unharmed.

- *Bubble Charms* --Useful in overcoming obstacles. Once caught, they will appear on the empty ringlet of the Charm Bracelet.

  Bubble Charms temporarily encircle Barbie in a protective bubble, knocking obstacles out of her way. When the Bubble disappears from the Charm Bracelet, the protective bubble is no longer active.

- *Z Charms* --Put extra Z's on the Dream-Meter, plus earn extra points.

Each of the worlds Barbie visits in her dream also includes Dream-Ups, items that reward Barbie with extra Z's on the Dream-Meter. Dream-Ups include things like *Coins, Pearls* and *Gold Records*.

To pick up a Dream-Up, simply move Barbie until she touches it. Sometimes, Barbie may have to use one of her Charms to get a friend to help her reach a Dream-Up.

Whenever there are already 9 Z's on the Dream-Meter, picking up a Dream-Up will earn extra points instead of extra Z's.

Because this is Barbie's dream, you can be sure that every world also features cool Glamour Items that Barbie just can't resist, like Perfume Bottles and Rhinestone Glasses. If you see a Glamour Item, be sure to pick it up, because you'll earn bonus points.

LOSING Z's/WAKING UP

Any time Barbie encounters an obstacle, she loses Z's on the Dream-Meter. And the more Z's she loses, the closer she gets to waking up from her wonderful dream.

Once Barbie loses all her Z's, the game ends. At this point, you can choose to send Barbie back to her dream at the level you left off or let Barbie wake up. Use the left or right arrow of the Control Pad to choose between the two options, then press the A or B button to make your selection. You will be able to re-enter Barbie's dream like this twice in a row, after which Barbie will automatically wake up and the game will start over from the beginning.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

- Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber.
- Ne le démontez pas.
- Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
- Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

BARBIE est une marque commerciale utilisée sous licence du propriétaire de cette marque, Mattel, Inc.
© 1991 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

LIRE AVANT d'utiliser votre NES/SUPER NES

Peu de personnes seulement peuvent présenter des symptômes d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments éblouissants communément présents dans notre environnement. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou jouent à certains jeux vidéo. Des joueurs n'ayant jamais eu de crise auparavant peuvent néanmoins présenter des signes non reconnus d'épilepsie. Nous vous recommandons de consulter votre médecin si vous présentez un terrain épileptique ou si l'un des symptômes suivants apparaît lorsque vous jouez à un jeu vidéo : troubles de la vue, contractions musculaires, autres mouvements involontaires, perte de connaissance, troubles mentaux et/ou convulsions.

ATTENTION :
NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

TABLE DES MATIERES

Merci d'avoir acheté la cartouche de jeu Barbie. Nous vous conseillons de lire les explications et les astuces de jeu données dans ce manuel afin de profiter pleinement de votre nouvelle acquisition.

REVONS SANS TARDER ! – **Introduction** 21
DEMARRAGE RAPIDE 23
COMMANDES 25
ZONE DE STATUT 26
BRELOQUES 27
DREAM-UPS 30
ARTICLES CHICS 31
PERTES DE Z/REVEIL 31

C'est presque l'heure d'aller dormir...

Je suis si énervée que j'ai du mal à m'endormir ! Quelle journée que celle de demain ! Un déjeuner au Comptoir Soda. Puis un peu de natation à la plage. Ensuite, l'achat d'un nouvel ensemble pour mon rendez-vous demain soir avec Ken. Nous allons tous deux à une grande réception ! Ouahh... eh bien, je ferais mieux de me reposer un peu. Peut-être vais-je d'abord lire quelques pages de mon livre sur les sirènes... Ouaahhh... peut-être que non... ZZZZZ...

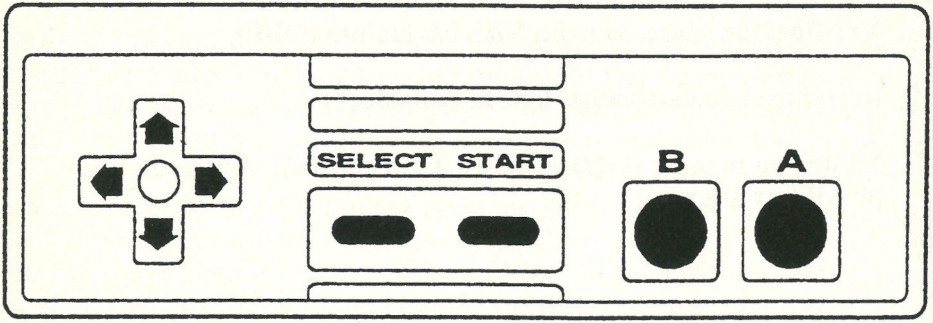
Barbie, alors qu'elle sombre dans un sommeil profond, fait un rêve des plus étonnants. Il est en votre pouvoir de faire que ce rêve se réalise. Aidez Barbie à voyager au travers de mondes imaginaires, pleins d'amusement et d'aventures. En cours de route, vous rencontrerez des douzaines d'obstacles mystérieux et des surprises cachées. Servez-vous de vos Breloques pour les surmonter, et ne quittez pas des yeux les Dream-Ups et les Articles Chics qui vous donneront du temps supplémentaire et des points. A la fin de chaque monde, une partie de la toilette de bal enchantée de Barbie vous attend. Recueillez-les toutes et Barbie prendra la route pour le Bal Fantastique au bras de Ken !

Barbie compte sur vous !

1. Vérifiez que votre console NES est éteinte (OFF).

2. Introduisez la cartouche dans la console.

3. Mettez en marche (ON). L'écran Titre apparaît. Appuyez sur START et allez-y !


SELECT
START
B
A

- Utilisez la manette multidirectionnelle pour faire aller Barbie à gauche et à droite.
- Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle pour trouver les Breloques dissimulées dans chaque monde.
- Appuyez sur le Bouton A pour faire sauter Barbie vers le haut (ou la faire nager plus vite dans le Monde des Sirènes).
- Appuyez sur Select pour faire défiler les Breloques du Bracelet de Barbie.
- Appuyez sur le Bouton B pour que Barbie lance à l'un de ses amis la Breloque choisie. Plus vous appuierez longtemps sur ce bouton, plus la Breloque sera lancée haut et loin.
- Pour faire une pause à n'importe quel moment, appuyez sur Start. Pour reprendre le jeu, appuyez à nouveau sur Start.

Grâce à cette zone située en bas de l'écran, vous pouvez vérifier votre stock de Breloques, celle que vous avez choisie, les Z restant sur votre Compteur de Rêves (Dream Meter), et votre score.

Dans chaque monde de rêve, Barbie peut utiliser les différentes Breloques accrochées à son Bracelet, ainsi que des Breloques dissimulées. Elle pourra franchir les obstacles lui bloquant la route, gagner des Z ou marquer des points supplémentaires.

Les Breloques du Bracelet

En général, Barbie lance ces Breloques à ses amis (par exemple, à son toutou préféré ou à son oiseau favori dans le Monde des Boutiques), pour que ceux-ci lui viennent en aide.

- Breloques en forme de Nœud – pour qu'un ami s'arrête.
- Breloques en forme de Diamant – pour qu'un ami bouge.
- Breloques en forme de Cœur – pour qu'un ami fasse, parfois, quelque chose de vraiment spécial.

Pour sélectionner une Breloque, appuyez sur Select jusqu'à ce qu'elle soit en surbrillance. Pour la lancer à un ami, appuyez sur le Bouton B. Plus vous appuierez longtemps sur ce bouton, plus votre Breloque ira haut et loin. Pour pouvoir agir, celle-ci doit se poser exactement sur l'ami.

Breloques dissimulées

Beaucoup sont dissimulées dans des emplacements spéciaux de chaque monde. (Notre conseil : pour les trouver, utilisez la flèche Bas de votre manette multidirectionnelle ou bien sautez au bon endroit). Mais souvenez-vous que Barbie doit d'abord attraper ces Breloques avant de pouvoir les utiliser.

En voici la liste :

- *Breloques B* – Rendent Barbie invisible pendant un court

instant et lui permettent de franchir des obstacles sans être blessée.

- *Breloques en forme de Bulle et d'Etoile* – Utiles pour surmonter les obstacles. Une fois en votre possession, elles apparaissent sur la boucle vide du Bracelet. Vous pouvez les utiliser tout de suite en appuyant sur le Bouton B.

  Les Breloques en forme d'Etoile jettent un sort sur un obstacle et permettent à Barbie de le franchir.

  Les Breloques en forme de Bulle entourent Barbie d'une bulle protectrice et dégagent les obstacles sur sa route.

- *Breloques Z* – Inscrivent des Z supplémentaires au Compteur de Rêves et vous donnent des points supplémentaires.

Chaque monde visité par Barbie durant son rêve comporte aussi des Dream-Ups, qui octroient à Barbie des Z supplémentaires dans le Compteur de Rêves. Ces Dream-Ups se présentent sous la forme de *Pièces de Monnaie*, de *Perles* et de *Disques d'Or*.

Pour ramasser un Dream-Up, déplacez tout simplement Barbie jusqu'à ce qu'elle le touche. Parfois, Barbie devra se servir d'une de ses Breloques pour qu'un ami vienne l'aider à atteindre un Dream-Up.

Lorsqu'il y a déjà 9 Z au Compteur de Rêves et que vous ramassez un Dream-Up, vous obtiendrez des points supplémentaires au lieu de Z supplémentaires.

Puisqu'il s'agit du rêve de Barbie, vous pouvez être sûr(e) que chaque monde propose des Articles Chics absolument sensationnels auxquels Barbie ne peut pas résister, comme les flacons de parfum et les lunettes ornées de strass. Si vous voyez un Article Chic, surtout prenez-le, car il vous permettra de gagner des points supplémentaires.

PERTES DE Z/REVEIL

Barbie perd des Z dans le Compteur de Rêves chaque fois qu'elle rencontre un obstacle. Et plus elle perd de Z, plus elle se rapproche du point d'éveil... et adieu son rêve merveilleux !

Quand Barbie a perdu tous ses Z, le jeu s'arrête. A ce moment là, vous pouvez, soit renvoyer Barbie dans son rêve au niveau que vous avez quitté, soit la réveiller. Utilisez la flèche Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour choisir entre les deux options, puis appuyez sur le Bouton A ou le Bouton B pour confirmer votre choix. Vous pourrez ainsi vous réintroduire deux fois de suite dans le rêve de Barbie ; après quoi Barbie se réveillera automatiquement et le jeu reprendra depuis le début.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

DISET International garantie à la l'acheteur d'origine que cette cartouche de jeu sera indemne de tout défaut de matériel ou de fabrication pour une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie se présente pendant la période de garantie de 90 jours, **DISET** s'enage à réparer ou à remplacer la cartouche, à son choix, à titre gratuit. Le remplacement de cette cartouche, à titre gratuit, à l'acheteur d'origine représente l'intégralité de la responsabilité de **DISET** et cette garantie ne sera pas applicable si la cartouche aura été endommagée par négligence, accident, usage déraisonnable, modification, altération, ou par d'autres causes sans rapport à des matériels défectuex ou à une fabrication défectueuse.

Affin d'obtenir un service de garantie, rendez la cartouche défectueuse, avec un justificatif de paiement daté et votre nom et adresse, à un commerçant patenté ou directement à **DISET:**

DISET INTERNATIONAL
47 Impasse de Beauvoir
46160 Olivet, FRANCE

VOORZORGSMAATREGELEN

- Deze cassette is een precisie-produkt. Bescherm hem daarom tegen extreem lage of hoge temperaturen. Sla of stoot er niet tegen en laat hem niet vallen.
- Haal hem niet uit elkaar.
- Maak hem nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
- Let erop dat het Nintendo Entertainment System™ uit staat als deze cassette erin wordt gedaan of eruit wordt gehaald.

BARBIE is een handelsmerk van Mattel, Inc. en mag uitsluitend worden gebruikt en in licentie gegeven door Mattel, Inc. © 1991 Mattel Inc. Alle rechten voorbehouden.

EERST LEZEN

Voordat er met de NES wordt gespeeld

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici en anderen die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden een arts te raadplegen.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Hartelijk dank voor het kopen van Barbie. Lees dit hele boekje goed door voor een uitleg van het spel en nuttige tips.

DROOM MAAR VERDER! – **Een inleiding** 38
SNELLE START 40
BEDIENINGSKNOPPEN 42
STATUSVLAK..... 43
BEDELTJES 44
"DREAM UPS" 47
GLAMOUR-VOORWERPEN 48
Z'S KWIJTRAKEN/ONTWAKEN 48

't Is bijna bedtijd...

Ik ben zo opgewonden,
dat ik nauwelijks kan slapen! Want
morgen wordt het voor mij een grote dag.
Ik ga lunchen bij de snackbar. Zwemmen op het
strand. En nieuwe kleren kopen voor mijn uitje met
Ken morgenavond. We gaan naar een groot feest!
Whoeaaa... nou, ik kan maar beter gaan slapen.
Misschien lees ik eerst nog wat in mijn boek
over zeemeerminnen... zzz... maar
misschien ook niet... Z Z Z Z Z...

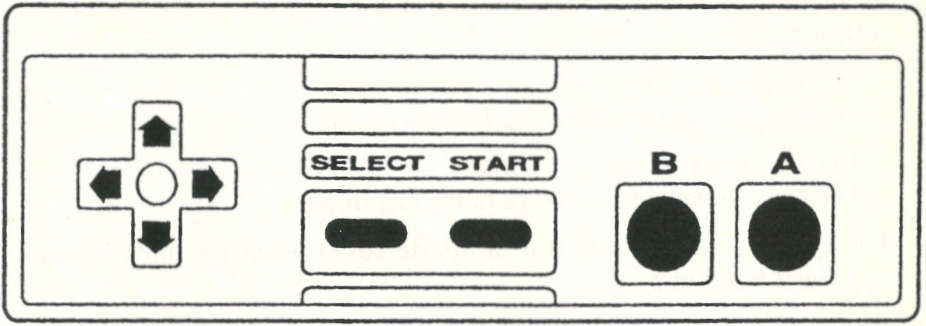
Als Barbie eenmaal in slaap is gesukkeld, droomt ze iets ongelooflijks. En nu kan iedere speler en speelster die droom tot werkelijkheid brengen. Help Barbie door magische droomwerelden vol plezier en avontuur heen. Onderweg komt zij tientallen mysterieuze hindernissen en verborgen verrassingen tegen. Laat haar de toverbedeltjes gebruiken om die te overwinnen en kijk goed uit naar "Dream-Ups" (extra droompunten) en glamour-voorwerpen die extra tijd en punten opleveren. Aan het einde van elke wereld treft Barbie een onderdeel van haar balkleding aan. Verzamel ze allemaal, want dan kan Barbie met haar Ken naar het Fantasiebal!

Laat haar niet in de steek!

1. Zorg ervoor dat het Nintendo Entertainment System uit staat.

2. Doe de cassette erin.

3. Zet de NES aan. Dan verschijnt het titelscherm. Druk op de start-knop en ga aan de slag!


SELECT
START
B
A

- Gebruik de vierpuntsdruktoets om Barbie naar links en rechts te verplaatsen.
- Gebruik de onderkant van de vierpuntsdruktoets om de verborgen toverbedeltjes op te rapen die Barbie in elke wereld vindt.
- Druk op de A knop om Barbie op te laten springen (of in de Meerminnenwereld sneller te laten zwemmen).
- Druk op de selectknop om langs de toverbedeltjes aan Barbie's bedelarmband te gaan.
- Druk op de B knop om Barbie een bepaald bedeltje naar één van haar vrienden of vriendinnen te laten gooien. Hoe langer deze knop ingedrukt wordt gehouden, hoe hoger en verder het bedeltje komt.
- Druk op de startknop om tussentijds te pauzeren. Druk opnieuw op de startknop om weer verder te spelen.

Het aantal bedeltjes, het bedeltje dat op een gegeven moment is gekozen, het aantal resterende Z's op de droommeter (Dream Meter) en de score kunnen worden afgelezen in het statusvlak onderaan het scherm.

In elke droomwereld kan Barbie verschillende toverbedeltjes van haar bedelarmband en verborgen bedeltjes gebruiken om langs de hindernissen te komen die zij tegenkomt. Verdien extra Z's en punten.

Toverbedeltjes aan de bedelarmband

Gewoonlijk gooit Barbie deze bedeltjes naar haar vrienden (bijvoorbeeld naar haar lievelingshond of haar lievelingsvogeltje in de Winkelwereld (Mall World)) om ervoor te zorgen dat die haar helpen.

- Boogbedeltjes – om een vriend of vriendin te laten stoppen.
- Diamantbedeltjes – Om een vriend of vriendin te laten bewegen.
- Hartbedeltjes – Hierdoor doet een vriend of vriendin soms iets heel bijzonders.

Om een bedeltje uit te kiezen, moet er op de selectknop worden gedrukt tot het gewenste bedeltje oplicht. Druk op de B knop om het bedeltje naar een vriend of vriendin te gooien. Hoe langer die knop ingedrukt wordt gehouden, hoe hoger en verder het bedeltje komt. Het bedeltje moet precies op de vriend of vriendin terecht komen en z'n werk te doen.

Verborgen bedeltjes

Overal in elke wereld liggen vele toverbedeltjes verborgen op allerlei speciale plaatsen. (Tip: Gebruik de onderkant van de vierpuntsdruktoets om ze te vinden, of spring op de juiste plek). Maar denk eraan: om deze bedeltjes te kunnen gebruiken, moet Barbie ze eerst vangen.

Tot deze bedeltjes behoren onder andere:

- *B-bedeltjes* – Hierdoor wordt Barbie korte tijd onzichtbaar, waardoor ze veilig langs hindernissen kan komen.

- *Bel- en sterbedeltjes* – Handig bij het nemen van hindernissen. Als ze eenmaal gevangen zijn, verschijnen ze aan het lege ringetje van de bedelarmband, waarna ze onmiddellijk kunnen worden gebruikt door op de B knop te drukken.

  Sterbedeltjes betoveren een hindernis, waardoor Barbie daarlangs kan.

  Belbedeltjes omgeven Barbie tijdelijk door een beschermende bel die hindernissen op haar pad uit de weg duwt.

- *Z-bedeltjes* – Voegen extra Z's aan de droommeter toe en leveren extra punten op.

In elk van de werelden die Barbie tijdens haar dromen aandoet bevinden zich ook "Dream Ups". Dat zijn voorwerpen die Barbie extra Z's op haar droommeter opleveren. Onder de droomvoorwerpen bevinden zich onder andere *munten, parels* en *gouden platen.*

Om een droomvoorwerp op te rapen moet Barbie daarheen worden geleid en het aanraken. Soms moet zij één van haar bedeltjes gebruiken om een vriend of vriendin zover te krijgen haar te helpen een droomvoorwerp te pakken te krijgen.

Steeds als er al negen Z's op de droommeter staan, levert het oprapen van een droomvoorwerp extra punten op in plaats van Z's.

Omdat dit Barbie's droom is, ligt het voor de hand dat in elke wereld ook glamour-voorwerpen voorkomen die Barbie gewoonweg niet kan weerstaan, zoals parfumflesjes en brillen met glinsterende steentjes. Als zij een glamour-voorwerp vindt, moet zij het beslist oprapen, want daarmee verdient zij bonuspunten.

Z'S KWIJTRAKEN/ONTWAKEN

Elke keer als Barbie tegen een hindernis aankomt, raakt zij Z's kwijt op haar droommeter. En hoe meer Z's zij verliest, hoe eerder zij uit haar heerlijke droom ontwaakt.

Is Barbie eenmaal al haar Z's kwijt, dan is het spel afgelopen. Op dat moment kan ervoor worden gekozen om Barbie terug te sturen naar haar droomwereld (dream), en wel naar het begin van het level waarin zij wakker is geworden, of om haar te laten ontwaken (wake up). Gebruik de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om uit deze twee mogelijkheden te kiezen en druk vervolgens op de A of de B knop om die keus te bevestigen. Op deze manier kan Barbie twee keer achter elkaar naar haar droomwereld terugkeren. Daarna wordt zij vanzelf wakker en begint het spel weer helemaal opnieuw.

For product information please contact:

ALLAN DEUTSCHLAND GmbH
Stinzenlaan 18 3621 RD Breukelen

I K 21219

584 Broadway
New York, New York 10012

Distribué en France par:
DISET INTERNATIONAL
47 Impasse de Beauvoir,
41560 Olivet FRANCE

Distributed in BENELUX by:
ALLAN DEUTSCHLAND
GmbH Stinzenlaan 18,
3621 RD Breukelen

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON